

Código: 106454
Créditos: 6
Carácter: FORMACIÓ OPTATIVA
Materia: CONTEXTO Y DESARROLLO EN ÁMBITOS ESPECÍFICOS (MENCIÓN)
Curso: CUARTO
Semestre: Primero
Equipo docente: Rosa Ferrer
Horas de dedicación: 150h
Horas lectivas: 75h
Horas autónomas: 75h

DESCRIPCIÓN DE LA MATÈRIA

Esta materia está formada por ocho asignaturas optativas de carácter teórico práctico donde se trabajarán procesos y conocimientos como la manipulación del espacio en su vertiente funcional y lúdico; la innovación en el diseño y la evolución en el uso de los objetos; la generación de mensajes desde la complejidad y transversalidad de los medios de comunicación visual contemporáneos; la producción de imágenes desde la extraterritorialidad de la narrativa visual; la creación desde la contemporaneidad de las técnicas tradicionales; la elaboración de discurso desde la riqueza material y la complejidad del espacio expositivo; la producción de contenidos propios de las prácticas artísticas contemporáneas.

En cualquiera de ellas el estudiante ampliará su conocimiento sobre las herramientas que las caracterizan y desarrollará y profundizará en la configuración de un trabajo personal y riguroso que le permita actuar en el contexto social y profesional.

Asignaturas de la materia:

PRÁCTICAS DE LA MATERIA 1.
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS 1.
PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN Y NARRACIÓN VISUAL 1.
PRÁCTICAS DEL DISEÑO 1.
PRÁCTICAS DE LA MATERIA 2.
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS 2.
PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN Y NARRACIÓN VISUAL 2.
PRÁCTICAS DEL DISEÑO 2.

PRÁCTICAS DISEÑO 1 (Semestral 4º curso / 8º S)

La asignatura Prácticas del Diseño 1 es de carácter optativo y forma parte de la materia "Contexto y desarrollo en ámbitos específicos" del primer semestre de cuarto curso. Es un taller vinculado a la Mención de Diseño.

Se entiende la asignatura como un taller teórico-práctico, de investigación y realización de propuestas personales y / o colectivas. Será un espacio de investigación / experimentación formal / material / conceptual orientado a entender los lenguajes y los sistemas de producción como elementos centrales. Aprender a estudiarlos, analizarlos y comprenderlo para investigar cómo se relacionan en la complejidad de las prácticas prácticas del Diseño.

Esta asignatura hace hincapié en completar y consolidar los conocimientos conceptuales, metodológicos, formales y procedimentales necesarios para el desarrollo de un pensamiento crítico y de un lenguaje creativo personal y riguroso; y de su necesaria interacción con el contexto social y profesional tanto en el ámbito del Diseño.

A lo largo de las sesiones se analizarán perspectivas "híbridas" entre el diseño, el arte y la artesanía, organizadas en 3 bloques (materia, naturaleza y código) a partir de los cuales el alumnado debe ser capaz de poner en duda su práctica, investigando, experimentando y aprendiendo de la experiencia para encontrar, conocer y profundizar en un lenguaje propio y diferenciado.

La asignatura quiere generar, producir y transmitir conocimiento desde el amplio abanico que aglutina la investigación, apoyadas en las metodologías, las estrategias proyectuales y los procesos creativos (formal, material, técnico, especulativo, social) para acompañar al alumnado a tomar las decisiones necesarias para formalizar, presentar y comunicar sus proyectos personales y/o su TFG.

La asignatura estará conducida por un equipo de docentes que en su práctica profesional abordan proyectos vinculados a las prácticas del diseño y/o han abordado proyectos vinculados a las especialidades de las artes.

La asignatura se llevará a cabo confluyendo en una aula polivalente y espacio-taller, y en función de las necesidades del alumnado en los talleres específicos.

OBJETIVOS

Conceptuales:

- Redefinir y dimensionar la figura del creativo transdisciplinario.
- Entender la cultura como generadora de conocimiento e imprescindible para la creación.
- Promover la figura del creativo como el encargado de generar nuevas experiencias: la desmaterialización de la artesanía y del diseño.
- Motivar la investigación de referentes, sociales y de uso como herramienta básica en el proceso de creación.
- Utilizar el contexto local y global como un territorio de referencias permanentes y como punto de partida de los procesos de análisis y creación.
- Desarrollar y reconsiderar los aspectos teóricos y comunicativos de los lenguajes escrito, visual, objetual y espacial.
- Poner en crisis permanente principios culturales, morales y éticos establecidos.
- Posicionamiento ético del creativo.

Temáticos:

- Abordar dilemas teóricos que permiten establecer hipótesis, definir un marco teórico de inicio y formalizar una propuesta.
- La investigación y la creación de nuevos caminos de realización.
- Nuevas metodologías de investigación y creación.
- Tomar conciencia crítica del presente cultural en que el alumno experimenta su entorno y contexto.

Expresivos:

- Aplicar las técnicas, los procedimientos y los instrumentos propios del diseño, las artes visuales y la comunicación en función de las necesidades de cada proyecto.
- Desarrollar los aspectos comunicativos y estéticos: lenguajes visuales, objetual y espacial.
- Crear y hacer las propuestas encontrando los lenguajes adecuados para expresar.
- Cuidar la escritura y el desarrollo crítico como medio expresivo.
- Experimentar, como método de investigación y conocimiento de nuevos lenguajes.
- Representar ideas formales de volúmenes, imágenes y espacios, mediante los diferentes sistemas de representación bi y tridimensionales, o abriendo nuevas formas personales de expresión.
- Uso de las nuevas tecnologías de la comunicación como campo base para generar discursos globales.

Procesuales:

- Reconocer los pasos de un proceso de creación (planteamiento, documentación, ideas, referencias, propuesta, y realización ...)
- Utilización de las herramientas provenientes del el Design Thinking, la creatividad abierta y el Design by doing.
- Utilizar recursos personales, racionales, emocionales, intuitivos, creativos y técnicos para la resolución de una obra.
- Tomar decisiones autónomas para controlar de manera personal el proceso de desarrollo de una obra.
- Disfrutar en la deriva del proceso de creación y la incertidumbre aprendiendo a controlar la, acotar y sacar conclusiones.
- Generar dinámicas de trabajo en grupo e individual para favorecer el apoyo y la autonomía individual y grupal del alumno.

Técnicos:

- Utilizar las técnicas y tecnologías propias del lenguaje del material o del objeto
- Consolidar la destreza propia del uso de los materiales, las herramientas digitales, las técnicas de representación y el conocimiento básico sobre procesos productivos de pequeña y gran escala.
- Aplicar técnicas y recursos necesarios para la representación de objetos y espacios a escala, maquetas, y prototipos que requiera el desarrollo de cada proyecto.

Contextuales y referenciales:

- Reconocer y diferenciar los lenguajes formales del entorno, a escala local y global, tanto de presente como del pasado.
- Avanzar en las propuestas las preexistencias de la realidad presente.
- Tomar conciencia del lenguaje propio.
- Establecer, investigar y confeccionar una base de referentes y generar cultura de las Artes Aplicadas y el Diseño.

COMPETENCIAS

- E04. Analizar el contexto sociocultural contemporáneo, en permanente transformación, y implicarse en él desde el trabajo propio en el campo de las artes y / o los diseños.
- E06. Señalar y describir vínculos entre teoría y experiencia en el trabajo propio a partir de la acotación de problemas y evidencias en el contexto sociocultural y de la propuesta de hipótesis.
- E07. Aplicar las técnicas y las tecnologías adecuadas en función del trabajo que se realiza en el campo de las artes y / o los diseños.
- E08. Analizar e investigar las propiedades de los materiales y sus procesos de transformación.
- E11. Trabajar de forma coherente con diferentes metodologías para afrontar situaciones diversas en el desarrollo del proyecto propio.
- E12. Comunicar ideas, procesos y resultados de las fases del trabajo empleando las técnicas de formalización y recursos expresivos (gráficos, audiovisuales y performativos) en función de la propuesta y del interlocutor. E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y / o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.
- E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y / o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.
- E16. Hacer propuestas específicas en el campo de las artes y de los diseños, así como saber formalizarlas, aplicando estrategias, métodos, instrumentos y lenguajes adecuados a cada situación y contexto.
- E17. Identificar y valorar la incidencia de los resultados del trabajo personal en el contexto social, cultural y profesional.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta. T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.
- T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- RA1 (E04.27) Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos tanto en el marco de trabajo profesional autónomo como en el ámbito de la empresa o instituciones públicas.
- RA2 (E06.14) Reconocer y aplicar de manera autónoma los diferentes métodos de investigación para el desarrollo de proyectos de diseño o artísticos de manera específica o transversal.
- RA3 (E07.13) Conocer y utilizar las herramientas y recursos para la comunicación y producción de proyectos de ámbitos específicos.
- RA4 (E08.5) Saber aplicar los procesos adecuados de materialización o propuesta de producción de manera autónoma y / o a través de terceros para su producción.
- RA5 (E11.8) Resolver proyectos complejos dialogando con profesionales de otros ámbitos y gestionar conocimientos propios de otras disciplinas de manera resolutoria.
- RA6 (E12.13). Identificar y comunicar el desarrollo de un proyecto a partir de la distinción y articulación de sus partes básicas.
- RA7 (E15.20). Utilizar herramientas para detectar y valorar la relación entre las necesidades del proyecto y los recursos propios.
- RA8 (E16.12). Crear y trabajar la ficción como material constructivo que produce efectos en la realidad y, a su vez, trabajar la realidad como materia prima de la ficción.
- RA6 (E17.12). Reconocer la aplicación profesional de sus conocimientos y competencias.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE transversales

- T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.
- T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.
- T03.2. Gestionar de manera eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.
- T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.
- T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.
- T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.

CONTENIDOS

Dado el carácter teórico-práctico de la asignatura, ésta se estructura en forma de bloques teóricos y un ejercicio de investigación vinculado al TFG o a un proyecto personal.

En los bloques teóricos se expondrán conceptos y referentes ligados a nuevas perspectivas en el mundo del diseño/arte, los trabajos prácticos permitirán al alumnado una reflexión propia de las relaciones establecidas entre IDENTIDAD, COMUNICACIÓN, PRÁCTICA EXPANDIDA, EXPOSICIÓN e INVESTIGACIÓN. Estos ejercicios los realizará el alumnado en el aula y fuera de ella de forma autónoma aplicando las diferentes metodologías expuestas en la clase.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

A manera de introducción, se plantearán los ejercicios mediante el apoyo de referencias y la redacción de un documento escrito que indique al alumnado el tema y trabajo a realizar.

Durante el desarrollo de las sesiones se realizarán revisiones y análisis de la evolución del trabajo en curso para concluir con la presentación, revisión y la puesta en común de todo el grupo, fomentando así la autocrítica y el análisis de proyectos.

Al mismo tiempo que el alumnado asimila estos conceptos se continuará con el trabajo práctico en el aula y el trabajo autónomo fuera de ella, con un apoyo de tutorías por parte del equipo docente. Las tutorías realizadas por el profesor/a titular se verán ampliadas por los docentes de los demás talleres de mención (P. Artísticas/ Diseño/ Materia/ Comunicación y Narración Visual)

El alumnado presentará las conclusiones de cada ejercicio al finalizar éste, mediante los recursos audiovisuales/gráficos/matéricos/performativos que considere necesarios.

Se plantearán lecturas, visitas a exposiciones, conferencias, presentaciones que tengan relación con la asignatura y se evaluará la puesta en común de lo aprendido en ellas.

*RA.1, 3, 5, 6, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 21, 23, 24 y *RA.25.

METODOLOGÍA

Al ser una asignatura de taller con una eminente carga práctica, el peso metodológico recae en el desarrollo de cinco bloques a través de los cuales se irán introduciendo toda una serie de temas de debate y herramientas metodológicas de investigación y creativas que acompañarán al alumnado en el desarrollo de su TFG o de un proyecto personal.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h

Horas actividades dirigidas: 22,5h (15%)

Horas actividades supervisadas: 22,5h (15%)

Horas aprendizaje autónomo: 96h (64%)

Horas actividades de evaluación: 9h (6%)

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y / o visitas y / o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y / o exposición de contenidos prácticos y debate.

Descripción: Al inicio de cada proyecto el profesor hará una exhaustiva descripción oral sobre el tema a desarrollar que se acompañará del enunciado correspondiente a cada proyecto.

Asimismo deberán sesiones de introducción a las temáticas propuestas, sean referenciales, teóricas, técnicas o prácticas para facilitar la plena integración de conocimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.

Resultados de aprendizaje:

RA.4 (CE11.10) - Diferenciar la particular incidencia cultural y la carga de valores estéticos en la práctica artística o del diseño.

RA.17- Reconocer la multidisciplinariedad como algo básico y positivo en el futuro de la profesión.

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno.

Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y los resultados parciales del trabajo propio del alumno.

Presentación pública y discusión Las horas de trabajo en el aula se realizarán seguimientos del desarrollo del trabajo y se guiará al alumno mediante tutorías para apoyarlo en el cumplimiento de los requisitos exigidos para el desarrollo de los proyectos.

Se plantearán dinámicas de trabajo en grupo para proponer cuestiones, planteamientos del proyecto, generación de ideas, análisis de referentes ...

Resultados de aprendizaje:

RA.10 (CE21.12) - Replantear los límites materiales, conceptuales y técnicos de la disciplina.

RA.14 (CE25.8) - Demostrar destreza crítica y metodológica en utilizar diferentes medios expresivos, sean digitales o manuales.

A.12 (CE26.10) - Buscar y encontrar en la creación, nuevos lenguajes, a través de la incertidumbre y la ambigüedad.

Actividad autónoma:

Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, y / o lectura comprensiva de textos, y / o lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

DescripcióL'alumne deberá desarrollar el trabajo teórico y práctico propuesto en los talleres de forma autónoma, con el fin de completar los temas y proyectos propuestos en clase. Posteriormente se evaluará mediante el seguimiento en las actividades supervisadas.

Resultados de aprendizaje:

RA.5 (CE14.5) - Utilizar recursos técnicos y conceptuales a partir de una apropiación y transformación personalizada de las herramientas materiales y de los conceptos.

A.12 (CE26.10) - Buscar y encontrar en la creación, nuevos lenguajes, a través de la incertidumbre y la ambigüedad.

RA.21- Catalogar, almacenar y categorizar la información que recibimos para hacer un uso óptimo y eficiente.

Actividad de evaluación

Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y / o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Descripció: Entrevistas individuales o reflexiones en grupo del resultado general de la asignatura en la última fase de esta. Pruebas de proceso y presentación del trabajo práctico realizado en el aula y del trabajo autónomo.

Resultados de aprendizaje:

RA.9 (CE20.11) - Tomar distancia en relación al trabajo propio respecto de las valoraciones críticas tanto propias como ajenas.

RA.13 (CE27.5) - Reconocer las cualidades y capacidades intelectuales y personales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Esta es una asignatura de evaluación continua, por lo tanto, no cuenta con la posibilidad de una entrega única a final de curso. Todos los trabajos que no sean entregados en la fecha indicada por el equipo docente, serán penalizados o directamente no podrán ser evaluados.

REEVALUACIÓN: En caso de evaluación insuficiente, el alumnado optará a la reevaluación de uno o varios de sus trabajos siempre que cumpla con los siguientes requisitos:

- Haber cumplido con un 80% de asistencia a clase
- Haber realizado el seguimiento obligatorio por parte del equipo docente.
- Haber cumplido con el plazo de entrega establecido de los trabajos.

La nota de reevaluación no será nunca mayor de 5 (suficiente o aprobado)

La asignatura es presencial y se tomará nota de la asistencia (80%). En caso de que el alumnado tenga algún tipo de complicación personal, laboral o académica que le impida seguir el transcurso de la asignatura, tendrá que comunicarlo al equipo docente, a tutor/a, o, en última instancia, a coordinación pedagógica del Grado, para poder encontrar una solución a tiempo.

En ningún caso se aceptarán justificaciones o peticiones de flexibilidad a final de curso.

Los criterios de evaluación en cada uno de los proyectos realizados a lo largo de la asignatura tienen como objetivo evaluar el compromiso, la calidad y la autonomía de cada alumno y los indicadores utilizados serán los siguientes:

- 1.- Coherencia con los objetivos planteados al inicio, tanto generales como específicos y el cumplimiento de ellos en la propuesta final.
- 2.- Rigor en la planificación de tiempo y coherencia en el seguimiento de la planificación. Autonomía.
- 3.- Coherencia interna del proyecto en las relaciones concepto - proceso.
- 4.- Claridad, calidad y coherencia en la comunicación y presentación del proyecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN EN LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (45%)
Evaluación continua de la exposición y / o realización de ejercicios y trabajos. (45%)
Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y / o otras actividades colectivas. (10%)

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

BLOQUE 1: MATERIA (20% NOTA FINAL)

Investigación y análisis: 20%
Lanzamiento de ideas: 30%
Formalización de la propuesta: 30%
Comunicación del proyecto: 20%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

BLOQUE 2: NATURALEZA (30% NOTA FINAL)

Investigación y análisis: 20%
Lanzamiento de ideas: 30%
Formalización de la propuesta: 30%
Comunicación del proyecto: 20%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

BLOQUE 3: CÓDIGO (30% NOTA FINAL)

Investigación y análisis: 20%
Lanzamiento de ideas: 30%
Formalización de la propuesta: 30%
Comunicación del proyecto: 20%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Se plantearán lecturas, visitas a exposiciones, conferencias, presentaciones que tengan relación con la asignatura y se evaluará la puesta en común de lo visto en ellas.

RA.1, 3, 5, 6, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 21, 23, 24 y RA.25.

ACTITUD, PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO EN CLASE (20% NOTA FINAL)

PROGRAMACIÓN

La asignatura se despliega durante 15 sesiones siguiendo la siguiente distribución:

SESIÓN 1

Presentación de la asignatura

SESIÓN 2

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Materia

SESIÓN 3

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Materia

SESIÓN 4

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Materia

SESIÓN 5

BLOQUE: Materia

Entrega del trabajo

SESIÓN 6

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 7

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 8

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 9

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 10

BLOQUE: Naturaleza

Entrega del trabajo

SESIÓN 11

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 12

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 13

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 14

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 15

BLOQUE: Código

Entrega del trabajo

BIBLIOGRAFÍA

AICHER, Otl. *El mundo como proyecto*. GG Diseño. Barcelona, 1994

AZÚA, Martín. *Del producte a l'objecte. Per una revalorització de l'entorn material*. Temes de Disseny vol.27, Elisava, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, Méjico, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. *Vida Líquida*. Paidós Estado y Sociedad, 2005.

CHARNY, Daniel. *The Power of making*. V&A Publishing, 2011

CHOMSKY, Noam. *Política y cultura a finales del siglo XX*, Ariel, Barcelona, 1994

DE FUSCO, Renato. *Historia del diseño*. Santa&Cole, Los ojos fértiles, 2005

DONALD, Norman. *El diseño de los objetos del futuro (la interacción entre el hombre y la máquina)*. Ed. Paidós, 2010

DONALD, Norman. *El diseño emocional*. Ed. Paidós, 2005

GAMPER, Martino. *100 chairs in 100 days its 100 ways*. Dent de Leon, Londres, 2011.

GUAYABERO, Óscar. *Offjetos (conceptos y diseños para un cambio de siglo)*. Museu de les Arts Decoratives, 2006.

HESKETT, John. *El diseño en la vida cotidiana*. GG Diseño, 2002

LIPOVETSKY, Gilles. *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*. Anagrama, 2007

MORRISON, Jasper & FUKUSAWA, Naoto. *Supernormal, sensations of the ordinary*. Lars Müller Publishers, 2007

MUNARI, Bruno. *Como nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili. 1983

RICARD, André. *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Ariel, 2000

SENNETT, Richard. *El artesano*. Anagrama, 2009

SUDJIC, Deyan. *El lenguaje de las cosas*. Turner Publicaciones, 2009

VERDÚ, Vicente. *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Anagrama, 2003

WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas: o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Tusquets Editores, Barcelona, 2004

RAWSTHORN, Alice. *Design as an Attitude*. London: JRP Ringier, May 2018

RAWSTHORN, Alice. *Hello World, where design meets life*. London: Hamish Hamilton, 2013

SUDJIC Dejan. *El lenguaje de las cosas*. Turner Noema. Madrid, 2009

SUDJIC Dejan. *B de Bauhaus*. Turner. Madrid, 2014

THACKARA, John. *In the Bubble. Design in a complex world*. Massachussets: MIT Press, 2005

TROIKA; *Digital by Design*. Thames & Hudson, Londres, 2010

ANTONELLI Paola - TANNIR, Ala. *Broken Nature XXII Triennale di Milano*. Electa, Milan, 2019

TIQQUN. *La Hipótesis Cibernética*. Acurela & Machado, Madrid. 2015

GUIXÉ, Marti. *Libre de Contexte*. Birkhauser, Berlin, 2002

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

GAMPER, Martino. *Design is a state of mind*. Koenig Nooks, Londres, 2014
MARI, Enzo. *Autoprogettazione?* Edizioni Corraini, Milan, 1974
ECAL, University of Art and design. *Heart of Glass*. Hes-so, 2015
HURTADO, Rosario; FEO, Roberto. *Abandon Architectures*. [NAME], 2009.
HELLA, Jongerius. *Misfit*. Phaidon, Nova York, 2010
HELLA, Jongerius. *Interlance*. Phaidon, Koenig Books, London, 2010
VERKERK Herman, MONTALTI Maurizio. *Materialisation in Art - Design (MAD)* Sternberg Press, Amsterdam 2019
BLUNK, JB. *Cups, plates, bowls & sculptures*. Dent de Leon, London, 2017
LAMB, Max. *Excercises in seatinng*. Dent de Leon, London, 2015
ULRICH OBRIST, Hans. ENZO MARI. Electa, Milan, 2020